

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING PADA MATA KULIAH PENGEMBANGAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN ISLAM

(The Development Of Learning Media Based On E-Learning On The Course Of The Development Of Islamic Education Technology)

Wardimansyah Ridwan

Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning* Pada Mata Kuliah Pengembangan Teknologi Pendidikan Islam, dan 2) mengetahui tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning* Pada Mata Kuliah Pengembangan Teknologi Pendidikan Islam.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 21 orang mahasiswa Pascasarjana Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning* pada unsur kevalidan yang diberikan oleh ahli materi yakni rata-rata 4,8 pada isi materi, 4,9 pada aspek pembelajaran. Kemudian ahli media memberikan rata-rata penilaian 4,6 pada aspek tampilan dan 4,8 pada aspek pembelajaran, rata-rata pada setiap hasil tersebut nilainya lebih besar dari median skala likert 3. Dengan demikian dapat dikatakan media pembelajaran berbasis *e-learning* sangat layak. Kemudian pada unsur kepraktisan yang diberikan oleh 21 responden pada uji coba lapangan yakni rata-rata 4,8 pada aspek kondisi pembelajaran, 4,9 pada aspek metode pembelajaran dan 4,6 pada aspek hasil belajar. rata-rata pada setiap hasil tersebut nilainya lebih besar dari median skala likert. Dengan demikian dapat dikatakan media pembelajaran berbasis *e-learning* sangat praktis. Kemudian pada unsur keefektifan dibuktikan dengan pemberian *pre-test* dan *post-test*. Hasil rata-rata penilaian pada *pre-test* yakni 4,6, sedangkan pada *post-test* yakni 9,2. Hal ini menunjukkan perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* media pembelajaran berbasis *e-learning*. Dengan demikian dapat dikatakan media pembelajaran berbasis *e-learning* sangat efektif. Kemudian tanggapan terhadap peserta didik juga diperkuat dengan hasil wawancara yang positif, sehingga dapat dikatakan bahwa tanggapan peserta didik sangat baik.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *e-learning*, pengembangan teknologi pendidikan islam, *moodle*.

* Penelitian ini dilakukan sebagai syarat untuk Mencapai Derajat Magister di Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

** Mahasiswa Pendidikan Teknologi Kejuruan, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

ABSTRACT

This research aimed to: 1) Knowing the result of the enhancement of learning media based on *e-learning* on the Course of The Development of Islamic Education Technology, and 2) Knowing the response of the students towards the enhancement of learning media based on *e-learning* on the Course of the Development of Islamic Education Technology.

This research was a development research (R&D) using the development model of ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). This research was conducted in the Islamic Institute of Muhammadiyah Sinjai. The trial subject of this research were 21 Postgraduated Students of Islamic Institute of Muhammadiyah Sinjai. The data collected instrument that was used in this research were the questionnaire and interview.

The result of this research showed that the assessment towards the enhancement of learning media based on *e-learning* on the element of validity that was given by the material expert was on the average of 4,8 on the material content, 4,9 to the learning aspect. Then, the material expert gave the average assessment 4,6 to the displayed aspect and 4,8 to the learning aspect, the average to each of the results had the greater value than the median of likert scale 3. Therefore, it could be said that the learning media based on *e-learning* was very proper. Then, on the element of practicality that were given by 21 respondents on the field trial that is on the average of 4,8 to the aspect of learning circumstances, 4,9 to the aspect of learning method and 4,6 to the aspect of learning result. The average on each of the results had the greater value than the median of likert scale. Therefore, it could be said that the learning media based on *e-learning* was very practical. Afterwards, on the aspect of effectiveness was proved by the given *pre-test* and *post-test*. The average of assessment result to the *pre-test* was namely 4,6 while to the *post-test* was 9,2. This one showed the significant research between the *pre-test* and *post-test* of the learning media based on *e-learning*. Hence, it can be concluded that the learning media based on *e-learning* was very effective. Then, the response towards the students were also strengthened by the positive interview result so that it could be said that the response of the students were very good.

Keywords: Learning Media, *e-learning*, the development of Islamic Education Technology, *moodle*.

PENDAHULUAN

Kehadiran teknologi modern tidak memberikan pilihan lain kepada dunia pendidikan selain turut serta dalam memanfaatkannya. Pendidikan perlu mengantisipasi dampak global yang membawa masyarakat berbasis pengetahuan, dimana ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berperan sebagai penggerak utama perubahan. Dengan demikian pendidikan harus relevan dengan perkembangan jaman agar tujuan dari pendidikan dapat tercapai secara maksimal.

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Secara sederhana keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari adanya perubahan positif pada diri manusia. Seseorang dikatakan terdidik jika dia mengalami pertumbuhan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan perilaku yang berubah menjadi lebih baik dari sebelumnya. Dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas, hal yang penting untuk diperhatikan adalah pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi penentu kualitas pendidikan itu sendiri.

Di era modern dan serba teknologi saat ini, para pengajar dituntut bersifat dinamis terhadap perkembangan teknologi yang berkembang pesat. Jika sistem pengajaran yang digunakan oleh para pengajar masih bersifat konvensional, maka dikhawatirkan para peserta didik sulit berkembang dan mengikuti perkembangan teknologi di masyarakat. Dengan memanfaatkan media teknologi ini sangat mempermudah sekali bagi seorang dosen dalam menyampaikan ilmunya. Tidak

hanya itu, penggunaan media teknologi ini sangat bermanfaat juga bagi para mahasiswa untuk menangkap dan memahami pelajaran secara mudah. Media pembelajaran berbasis *E-learning* adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan.

Tuntutan yang harus dilaksanakan perguruan tinggi dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi menghadapi berbagai kendala yang tidak sederhana. Masalah utama yang seringkali dihadapi oleh pihak perguruan tinggi adalah keterbatasan sarana prasarana, sumber daya manusia dan sumber belajar. kemudian pihak dosen pengampu adalah keterbatasan pengetahuan mengenai pengelolaan *e-learning*, dan motivasi dosen dalam penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran.

Pengembangan *e-learning* saat ini dapat dengan mudah dilakukan menggunakan perangkat lunak *Learning Management System* (LMS) yang disebut dengan *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* (MOODLE). Moodle memiliki fitur-fitur penting yang dapat menunjang pembelajaran seperti tugas, quiz, diskusi *online*, evaluasi, pengelolaan nilai, menampilkan nilai dan transkrip serta dapat mengupload berbagai jenis format materi pembelajaran.

Pada hakikatnya, penggunaan moodle akan memungkinkan para pelajar untuk memasuki ruang kelas digital, dimana kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan. Kegiatan belajar mengajar tersebut dapat berupa diskusi materi, pemberian quis, ujian dan sebagainya. Pelajar atau pengguna moodle juga memperoleh identitas pribadi

dan *password* sehingga segala aktivitas pelajar dapat diamati secara objektif oleh pendidik melalui catatan aktivitas yang sudah disediakan dalam sistem moodle.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tomo dan Widada (2014). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pemanfaatan *website E-learning* sebagai media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar, (2) pemanfaatan *website E-learning* sebagai media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap kinerja individu mahasiswa, (3) motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, (4) kesiapan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, (5) pemanfaatan *website E-learning* sebagai media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 6 November 2017 di kampus pascasarjana Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai, informasi yang diperoleh bahwa proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning* di Pascasarjana Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai. Dosen hanya menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan diskusi dengan menggunakan fasilitas yang disediakan oleh pihak kampus seperti LCD Proyektor. Fasilitas jaringan internet yang disediakan sudah baik dan tidak dimanfaatkan sebaik-baiknya dalam proses belajar mengajar. Hal yang mendasari pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning* ini yakni Dosen program Pascasarjana memiliki rotasi pekerjaan tidak hanya pada Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tetapi juga

memiliki pekerjaan lain selain sebagai dosen dikampus tersebut, dan mahasiswa program Pascasarjana sebagian besar merupakan Pegawai Negeri Sipil, jadi diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning* dengan menggunakan moodle ini, dosen dan mahasiswa tetap dapat melaksanakan proses pembelajaran meskipun tidak dalam tempat dan waktu yang sama. Hal ini dapat terjadi jika dosen ataupun mahasiswa yang memiliki pekerjaan pokok sebagai PNS memperoleh tugas dari atasan yang tidak memungkinkan untuk mengikuti jadwal perkuliahan yang ditentukan oleh kampus. sehingga tujuan pembelajaran PTPI dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Dengan demikian, pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi akan memberikan nilai positif baik bagi mahasiswa maupun dosen. Dengan adanya media pembelajaran *e-learning* ini, diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, serta dapat mempertinggi proses belajar mahasiswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya seperti halnya pada penelitian sebelumnya. Maka dari itu penulis melakukan penelitian dengan beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning* Pada Mata Kuliah Pengembangan Teknologi Pendidikan Islam.
2. Untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning* Pada Mata Kuliah Pengembangan Teknologi Pendidikan Islam.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan R&D (*research and development*). yaitu dengan cara mencari informasi tentang gejala yang ada, didefinisikan dengan jelas tujuan yang akan dicapai, mengumpulkan data sebagai bahan untuk membuat laporan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis *Internet* dan situs *Web Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* (MOODLE) yang disusun berdasarkan langkah-langkah sistematis dan akan diuji kelayakannya baik segi materi dan media.

Dalam penelitian ini, peneliti akan memodifikasi model pengembangan ADDIE sesuai dengan kebutuhan. Prosedur pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap, antara lain tahap Analisis (*Analysis*), tahap Desain (*Design*), tahap Pengembangan (*Development*), tahap Implementasi (*Implementation*), dan tahap Evaluasi (*evaluation*).

Subjek uji coba produk penelitian ini adalah satu orang ahli media pembelajaran (Dosen Pascasarjana Universitas Negeri Makassar), satu orang ahli materi (Dosen Pascasarjana Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai), dan 21 Mahasiswa Pascasarjana Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai. Sementara itu, objek uji coba yang diteliti adalah kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang meliputi aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, aspek latihan dan evaluasi soal, bahasa, rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual, dan desain pembelajaran.

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dengan pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Metode ini bertujuan untuk mengetahui ciri-ciri dan luasnya obyek yang diamati. Dengan pengamatan langsung dapat diperoleh data yang nyata dan lengkap. Seperti melihat proses pembelajaran saat ini serta menentukan media pembelajaran yang tepat.

2. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran *E-learning*. Seperti profil instansi, kurikulum, serta materi pembelajaran.

3. Instrumen/Angket

Metode ini digunakan untuk mendapatkan kesesuaian antara media pembelajaran *e-learning* yang dibuat dengan kepuasan responden setelah mensimulasikan media pembelajaran tersebut dengan mengajukan beberapa pertanyaan tertulis terkait media pembelajaran *E-learning* yang telah dibuat. Kuesioner ini diberikan kepada ahli media, ahli materi dan mahasiswa. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli media dan mahasiswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *e-learning* yang diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, serta dapat mempertinggi proses belajar mahasiswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya seperti halnya pada penelitian sebelumnya.

1. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *E-learning* Pada Mata Kuliah Pengembangan Teknologi Pendidikan Islam

Penelitian media pembelajaran berbasis *e-learning* ini, menggunakan jenis penelitian pengembangan R & D (*research and development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata kuliah Pengembangan Teknologi Pendidikan Islam dengan menggunakan *Learning Management System (LMS) Moodle*. Tahapan pengembangan yang dilakukan adalah *Analysis, Design, dan Development, Implementation dan evaluation*.

a. Tahap *Analysis*

Analisis kebutuhan pengembangan media meliputi pengumpulan informasi awal seperti kajian pustaka, pengamatan dan pencarian informasi agar relevan dengan sasaran, lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik. Pengumpulan informasi dilakukan dengan melakukan wawancara dengan dosen mata pelajaran yang terkait. Tahapan ini menjadi dasar untuk membuat perencanaan terhadap

pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa serta sarana dan prasarana yang tersedia di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.

b. Tahap *Design*

Desain atau perancangan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan perancangan *flowchart* dan *storyboard* untuk memvisualisasikan dalam bentuk gambar beserta keterangan-keterangan lain mengenai media yang akan dikembangkan. Kemudian Penyusunan dan evaluasi materi. Materi yang akan disajikan di dalam *course* disusun berpedoman pada silabus mata kuliah pengembangan teknologi pendidikan islam.

c. Tahap *Development*

pada tahap ini dilakukan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning* meliputi membuat, membeli dan memodifikasi media pembelajaran dan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Membuat dalam hal ini yakni adalah menentukan metode pembelajaran serta media pembelajaran yang dibuat menggunakan *Learning Management System (LMS)* yakni adalah moodle. Kemudian melakukan proses pembelian hosting dan domain agar media pembelajaran ini dapat diakses oleh mahasiswa menggunakan jaringan internet.

d. Tahap *Implementation*

pada tahap ini merupakan realisasi dari desain dan pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat. Tujuan dalam tahap ini yakni membimbing dan mengajarkan mahasiswa menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning*

untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya mahasiswa dapat melakukan proses pembelajaran menggunakan *e-learning* dengan mengikuti langkah-langkah dalam proses bimbingan penggunaan aplikasi.

e. Tahap *Evaluation*

Evaluasi merupakan tindakan yang dilakukan untuk mengetahui keberhasilan pengembangan media pembelajaran. Hal-hal yang dilakukan guna suksesnya tahap ini tidak semata-mata utuh pada tahap ini saja namun evaluasi dapat dilakukan pula pada tahap sebelumnya setelah melakukan uji coba. Adapun yang dilakukan pada tahap ini yakni melakukan evaluasi terhadap hasil pengembangan media pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata kuliah Pengembangan Teknologi Pendidikan Islam menghasilkan hasil yang maksimal terhadap kualitas media pembelajaran yang meliputi valid, praktis dan efektif. Penjabaran dari ketiga penilaian kualitas media sebagai berikut.

a. Kevalidan

Berdasarkan hasil validasi materi pada aspek isi materi dan aspek pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan hasil yang sangat valid. Hal ini didasarkan pada perolehan skor rata-rata pada aspek isi materi yakni 4,8 dan skor rata-rata untuk aspek pembelajaran yakni 4,9. Kedua perolehan skor lebih besar dari median skala likert yakni 3. Selanjutnya pada validasi ahli media yang meliputi aspek tampilan dan aspek pembelajaran juga menunjukkan hasil yang sangat valid. Hal ini didasarkan pada

perolehan skor rata-rata pada aspek tampilan yakni 4,6 dan perolehan skor rata-rata pada aspek pembelajaran yakni 4,8, artinya kedua perolehan skor pada validasi ahli media lebih besar dari median skala likert yakni 3.

b. Kepraktisan

Hasil uji coba kepraktisan pada uji coba kelompok kecil dengan responden yang berjumlah 3 orang menunjukkan hasil yang sangat praktis, hal ini dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata pada setiap aspek penilaian lebih tinggi dari median skala likert yakni 3. Perolehan skor pada aspek kondisi pembelajaran yakni 4,6, skor pada aspek metode pembelajaran yakni 4,7 dan pada aspek hasil belajar 4,7. Kemudian diperkuat dengan hasil rekapitulasi kuesioner pada uji coba lapangan dengan jumlah responden 21 orang yang menunjukkan hasil sangat praktis. Hal ini diperkuat dengan skor rata-rata aspek kondisi pembelajaran yakni 4,8, aspek metode pembelajaran yakni 4,9 dan aspek hasil belajar 4,6. Ketiga skor rata-rata aspek tersebut diatas nilai median skala likert yakni 3.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lu'mu (2010) yang menyatakan bahwa hasil uji coba efektifitas pembelajaran berbasis *web* dalam matakuliah elektronika digital menunjukkan hasil yang efektif. Dimana rata-rata perolehan skor diatas skor median skala likert, yang juga didukung hasil wawancara informal dan pengamatan.

c. Keefektifan

Hasil uji coba keefektifan pada uji coba lapangan menunjukkan hasil yang signifikan dengan adanya peningkatan hasil

belajar. Hal ini diperkuat dengan nilai rata-rata rekapitulasi penilaian pada *pre-test* adalah 4,6. Hasil rata-rata rekapitulasi penilaian pada *post-test* adalah 9,2. Hal ini menunjukkan perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* media pembelajaran berbasis *e-learning*.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sari dan Samawi (2014) yang menyatakan bahwa hasil belajar IPA sebelum menggunakan media animasi sebesar 61,6 yang ditunjukkan dari rata-rata hasil akhir *pre-test*. Hasil belajar IPA setelah menggunakan media animasi sebesar 80,0 yang ditunjukkan dari rata-rata hasil akhir *post-test*. Analisis data dengan menggunakan uji tanda menghasilkan kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa *slow learner* kelas V di SD Brawijaya Smart School Malang.

2. Tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning* Pada Mata Kuliah Pengembangan Teknologi Pendidikan Islam

Berdasarkan uji coba lapangan yang menunjukkan hasil rekapitulasi kuesioner pada aspek kondisi pembelajaran, metode pembelajaran serta hasil belajar yang menunjukkan skor rata-rata lebih besar dari nilai median skala likert, dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata kuliah Pengembangan Teknologi Pendidikan Islam sangat baik.

Penilaian respon peserta didik juga dilakukan dengan melakukan wawancara

terhadap 10 orang responden secara acak. Berdasarkan hasil wawancara terhadap 10 responden, dapat dikatakan respon peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning* sangat baik, hal ini didasari pada jawaban yang diberikan oleh 10 responden yang memberikan jawaban positif terhadap setiap item pertanyaan, baik pada segi kondisi pembelajaran, metode pembelajaran serta hasil belajar.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Tomo dan Widada (2014) yang menyatakan bahwa pemanfaatan *website E-learning* sebagai media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa dengan kesimpulan penelitian bahwa: (1) Pemanfaatan *website E-learning* sebagai media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar, (2) pemanfaatan *website E-learning* sebagai media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap kinerja individu mahasiswa, (3) motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, (4) kesiapan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, (5) pemanfaatan *website E-learning* sebagai media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan, maka penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning* menggunakan

aplikasi *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* (MOODLE) pada mata kuliah Pengembangan Teknologi Pendidikan Islam telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan yang sudah ditentukan. Prosedur pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang merupakan singkatan dari Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Tahap analisis meliputi analisis mahasiswa dan kompetensi. Pembuatan *flowchart*, *storyboard*, penyusunan materi dan evaluasi materi masuk kedalam tahap desain. Pada tahap pengembangan, media pembelajaran dibuat kemudian dinilai oleh validator yang terdiri dari 2 ahli media (dosen), 2 ahli materi (dosen). Pada tahap implementasi, media pembelajaran diuji cobakan kepada 21 Mahasiswa Pascasarjana Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai, pada tahap evaluasi dimana dilakukan evaluasi pada proses langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning*. Adapun hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning* sebagai berikut:

- a. Pada aspek kevalidan, Berdasarkan hasil validasi materi pada aspek isi materi dan aspek pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan hasil yang sangat valid. Hal ini didasarkan pada perolehan skor rata-rata pada aspek isi materi yakni 4,8 dan skor rata-rata untuk aspek pembelajaran

yakni 4,9. Kedua perolehan skor lebih besar dari median skala likert yakni 3. Selanjutnya pada validasi ahli media yang meliputi aspek tampilan dan aspek pembelajaran juga menunjukkan hasil yang sangat valid. Hal ini didasarkan pada perolehan skor rata-rata pada aspek tampilan yakni 4,6 dan perolehan skor rata-rata pada aspek pembelajaran yakni 4,8, artinya kedua perolehan skor pada validasi ahli media lebih besar dari median skala likert yakni 3.

- b. Hasil uji coba kepraktisan pada uji coba kelompok kecil dengan responden yang berjumlah 3 orang menunjukkan hasil yang sangat praktis, hal ini dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata pada setiap aspek penilaian lebih tinggi dari median skala likert yakni 3. Perolehan skor pada aspek kondisi pembelajaran yakni 4,6, skor pada aspek metode pembelajaran yakni 4,7 dan pada aspek hasil belajar 4,7. Kemudian diperkuat dengan hasil rekapitulasi kuesioner pada uji coba lapangan dengan jumlah responden 21 orang yang menunjukkan hasil sangat praktis. Hal ini diperkuat dengan skor rata-rata aspek kondisi pembelajaran yakni 4,8, aspek metode pembelajaran yakni 4,9 dan aspek hasil belajar 4,6. Ketiga skor rata-rata aspek tersebut diatas nilai median skala likert yakni 3.
- c. Hasil uji coba keefektifan pada uji coba lapangan menunjukkan hasil yang signifikan dengan adanya peningkatan hasil belajar. Hal ini diperkuat dengan nilai rata-rata rekapitulasi penilaian pada *pre-test* adalah 4,6. Hasil rata-rata

rekapitulasi penilaian pada *post-test* adalah 9,2. Hal ini menunjukkan perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* media pembelajaran berbasis *e-learning*.

2. Berdasarkan uji coba lapangan yang menunjukkan hasil rekapitulasi kuesioner pada aspek kondisi pembelajaran, metode pembelajaran serta hasil belajar yang menunjukkan skor rata-rata lebih besar dari nilai median skala likert dan hasil wawancara dari 10 responden, dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata kuliah Pengembangan Teknologi Pendidikan Islam sangat baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan maka penulis mengemukakan beberapa saran yang relevan:

1. Media pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata kuliah Pengembangan Teknologi Pendidikan Islam terbukti sebagai media pembelajaran yang valid, praktis dan efisien. Maka disarankan bagi dosen untuk memanfaatkan model pembelajaran ini pada materi-materi pembelajaran yang dianggap kurang menarik oleh mahasiswa. Serta menyediakan latihan dan tugas-tugas yang dapat mendorong mahasiswa untuk belajar aktif dan mandiri.
2. Bagi dosen dan mahasiswa dalam proses implementasi media pembelajaran berbasis *e-learning* ini,

disarankan agar merespon pertanyaan-pertanyaan mahasiswa melalui *chat*. Begitu pula dengan mahasiswa agar berkolaborasi dengan teman, bertanya, saling tukar pikiran atau memberikan informasi melalui *chat*.

3. Bagi peneliti selanjutnya, dalam mendesain media pembelajaran berbasis *e-learning* disarankan agar mengintegrasikan unsur-unsur pendukung yang dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih baik. Yakni dengan penambahan audio visual yang bervariasi, animasi, suara (*sound*), gambar (*visual*), *youtube*, dan tautan (*link*).

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. K. H. 2007. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Aleksandrs G, Atis K, Sarma C. 2016. *Self-discipline as a key indicator to improve learning outcomes in e-learning environment*. Jurnal. (online).
(file:///E:/S2%20pasca%20unm/Tesis/Referensi%20pasti/Penelitian%20relevan%20asing.htm, diakses 12 Juli 2018)
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian* (Edisi Revisi VI). Jakarta: Rineka Cipta.
- Bakri, H. 2017. *E-Learning*. Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Bakri, H. 2017. *Media Pembelajaran*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

- Basuki, G.D. 2015. *“Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Kotagede”*. Skripsi. (online), (http://eprints.uny.ac.id/24385/1/GINANJAR%20DWI%20BASU%20KI_11105241019.pdf, diakses 7 November 2017).
- Darliah, L. 2016. *“Pengaruh Kualitas Informasi Dan Penggunaan E-Learning Terhadap Prestasi Belajar Dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening”*. Skripsi. (online). (<http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/38961>, diakses 29 November 2017).
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djojonegoro, W. 1998. *Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Jayakarta Agung Offset.
- Duludu, U A.T.A. 2017. *Kurikulum Bahan dan Media pembelajaran PLS*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Effendi, E & Zhuang, H. 2005. *E-learning Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Effendy, O. U. 1999. *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Hamalik, O. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafi, I. 2014. *Pendidikan Teknik dan Vokasi*. Sleman: CV. Budi Utama
- Haskari, F.A. 2012. *Manual Penggunaan Moodle*. Universitas Sriwijaya, (online), (<http://elearning.unsri.ac.id/Modul%20elearning.pdf>, diakses 5 Maret 2018)
- Indriyanto. (2008). *“Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Fisika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Kelas Xii Sma Kabupaten Sragen”* Tesis. (Online). Diakses 11 Desember 2017.
- Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai. 2017. *Sejarah Singkat dan Visi Misi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai*. (online). (<http://www.iaim-sinjai.ac.id/#>, diakses 13 Februari 2018).
- Lu'mu. 2010. *“Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Web dalam Matakuliah Elektronika Digital”*. Disertasi. Universitas Negeri Jakarta.
- Mukminan. 2012. *Teknologi Pendidikan Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. (online). (<http://staffnew.uny.ac.id/upload/130682770/penelitian/ba-12untanteknologi-pddk-unt-peningkt-kualts-pbljr.pdf>, diakses 9 Maret 2018).
- Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Muslikhin. 2013. *Modul Pelatihan E-Learning untuk Guru SMK*. (online), (https://www.academia.edu/4410286/Modul_Pelatihan_Elearning_Berbasis_Moodle, diakses 5 Maret 2018)
- Nieveen, N. 1999. *Design Approaches and Tools In Education and Training*. Netherlands: University of Twente.

- (online),
<http://www.springer.com/la/book/9780792361398>, diakses 9 Maret 2018).
- Prasetyo, W. 2012. “*Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Dengan Pendekatan PMR pada Materi Lingkaran di Kelas VIII SMPN 2 Kepohbaru Bojonegoro*.” (online).
<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/246>, diakses 26 juni 2018).
- Putra, Y.A. 2014. *Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi*. (online).
<http://repository.uin-suska.ac.id/4649/>, diakses 9 Maret 2018)
- Rasto. 2012. *Pendidikan Kejuruan*. (online).
http://file.upi.edu/Direktori/FPEB/PRODI_PENDIDIKAN_MANAJEMEN_PERKANTORAN/132296305RASTO/Manajemen%20Pendidikan/Tinjauan%20Pustaka/Pendidikan%20Kejuruan.pdf, diakses 9 Maret 2018)
- Rohmawati, A. 2015. *Efektivitas Pembelajaran*. (online).
 (file:///C:/Users/hp/Downloads/90-178-1-SM.pdf. Diakses 9 Maret 2018)
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, N. W. & Samawi, A. “*Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Slow Learner*”. Jurnal. (online). Diakses pada 10 November 2017.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan* (Cetakan ke 6). Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Cetakan ke 3). Bandung: Alfabeta
- Sukardi & Sari, N.N. (2015). “*Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Internet Dan Web Menggunakan Aplikasi Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Moodle) Pada Pembelajaran Administrasi Pajak Untuk Kelas XI Akuntansi 3 SMKN 2 PURWOREJO TAHUN AJARAN 2014/2015*.” Skripsi. (online).
<http://eprints.uny.ac.id/23980/1/SKRIPSI%20FULL.pdf>, diakses 12 Februari 2018).
- Susilana, R & Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Tegeh, I.M., Jampel, I.N., & Pudjawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tomo, S & Widada, B. 2014. “*Pengaruh Pemanfaatan E-Learning terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus STMIK Sinar Nusantara Surakarta)*.” *Jurnal Ilmiah SINUS* 12(1). Hal: 35-44. STMIK Sinar Nusantara Surakarta”. Diakses pada 15 November 2017
- Wahyuningsih, D & Makmur, R. 2017. *E-Learning Teori dan Aplikasi*. Bandung: Informatika Bandung.
- Wati, H.M. 2015. *Validitas Bahan Ajar Berbasis Metakognitif Pada Materi Anabolisme Karbohidrat*. (online).
 (file:///C:/Users/hp/Downloads/13423-17278-1-PB.pdf, diakses 9 Maret 2018).

- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wicaksono, S, R. 2015. *Computer Supported Collaborative Learning*. Malang: Seribu Bintang.
- Zainiyati, H, S. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.